

SANKA GATA KIDS - レシピ覚えてるかなクイズ - # 14

1. レシピ覚えてるかなクイズ

1. 概要

- + 時間以内にお題に指定されたアイテムをクラフトしてください。
- + お題は複数問連続で出されます。
- + 作成するアイテムの見本がインベントリの一番右に配置されます。

1. 注意点

- + レシピブックを見る等のチート行為は、検知され**失格**となります。
- + プレイヤーは全員クリエイティブです。失格になるとスペクテイターとなります。
- + お題に指定されたアイテムを直接クリエイティブタブから出してもクリアになりません。

1. 注意点(管理者向け)

- + このプラグインはゲームルールを自動でセットします。
 - ``keepInventory` => `True``
 - ``showDeathMessages` => `False``
- + スタートをする際は、必ずお題をセットしてください。
- + シンキングタイムはお題ごとに設定可能です。
- 一度に設定・省略する場合は ``thinkingtime`` コマンドを使用してください。

1. モード(フラグ)

- + モード(以下フラグ)は、ゲームのルールを改変して遊べるモードです。

1. フラグ一覧 (デフォルトは全部off)

- + ``once_craft`` => 一度クラフトをミスした場合失格になります。
- + ``revive_next_phase`` => 次のお題に移ったときに、失格したプレイヤーが復活します。
- + ``no_example`` => お題の見本がなくなります。

1. コマンド(管理者向け)

- + メインコマンドは ``/req`` です。
- + 以下のサブコマンドをメインコマンドに使用してください。

1. サブコマンド一覧

- + `help`
 - ヘルプを閲覧します。
- + `add`
 - 手に持っているアイテムをお題の末尾に追加します。
- + `flag <フラグ名/> /<on|off/>`
 - フラグを設定します。
 - 有効なフラグは上記の一覧を参照してください。
- + `random` [個数:int;デフォルト:10 /]
 - ランダムなお題を`n`個指定しない場合は10個です。
- + `start`
 - ゲームを開始します。
- + `stop`
 - ゲームをストップします。
- + `thingtime` [int;デフォルト:60 /]
 - シンキングタイムをセットします。
 - 現在お題として登録されているもののシンキングタイムを全て変更します。
 - 次から手動・ランダムでお題登録をしたとき、シンキングタイムが省略されている場合はこの値が使用されます。
 - 引数を省略した場合、現在の設定値を確認できます。
- + `clear`
 - 現在のお題を全てクリアします。
 - ランダムの数等もすべてクリアされます。
- + `phasetime <int/>`
 - 現在進行しているお題の残り秒数を設定します。

1. ~ビデオは添付ファイルにあります。~

- サイズ制限のため、->[KUN Lab 最高の瞬間！レシピクイズ - Minecraft【令和2021 最新版】.mp4](<https://youtu.be/Hj8GIGSj5VY>)に移りました。